REGLAS DE JUEGO

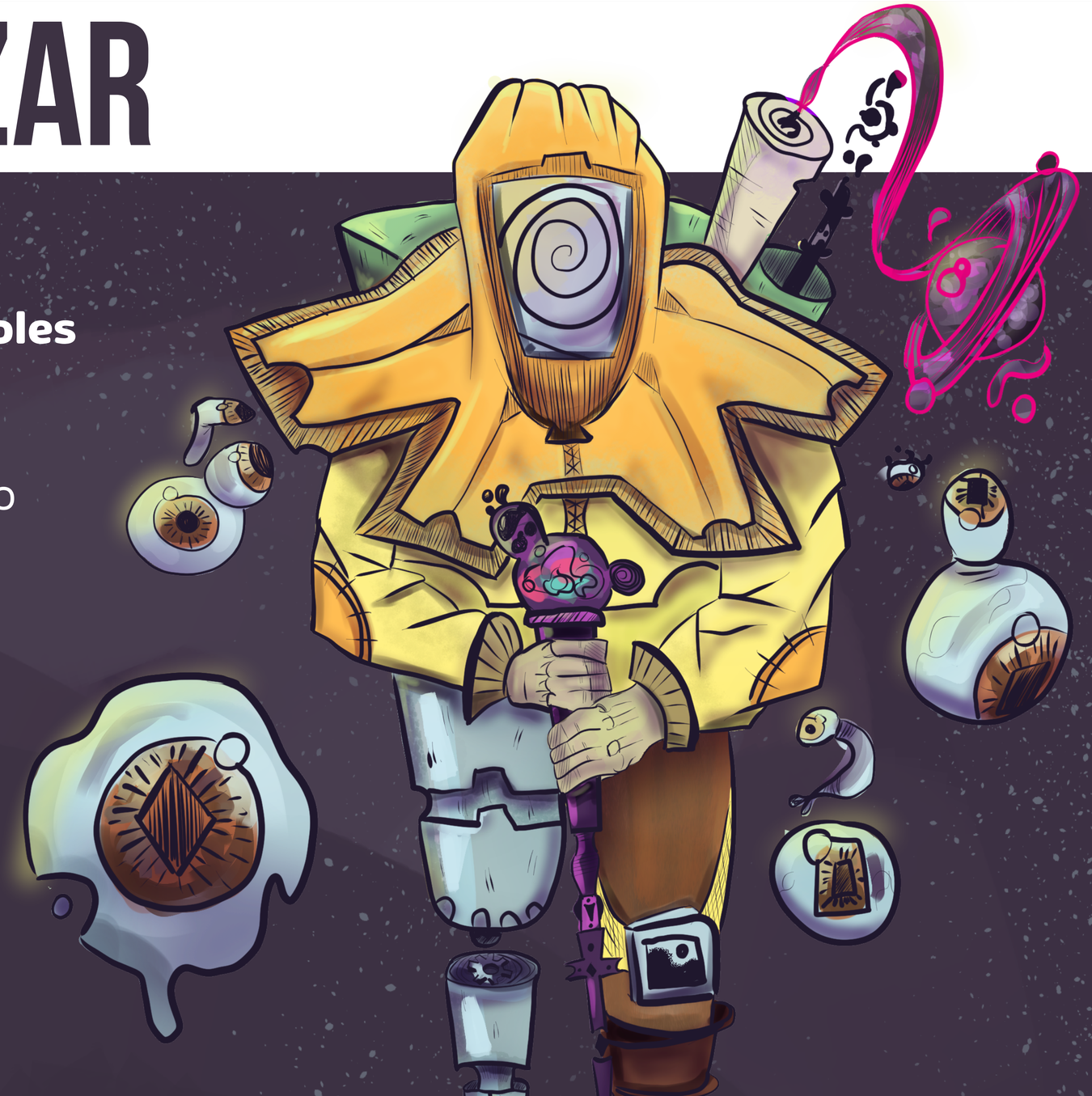
ACZ

ASTROCRIPTOZOOLOGÍA

ANTES DE EMPEZAR

- **ACZ es un juego de cartas coleccionables (TCG)** que te invita a sumergirte en un universo repleto de estrategia, competencia y diversión. Está diseñado para jugadores de todos los niveles.

- Cada jugador asume el rol de un **investigador** que, utilizando los conocimientos proporcionados por **la entidad E.ON,** tiene la tarea de dar un propósito a las criaturas que esta ha analizado.

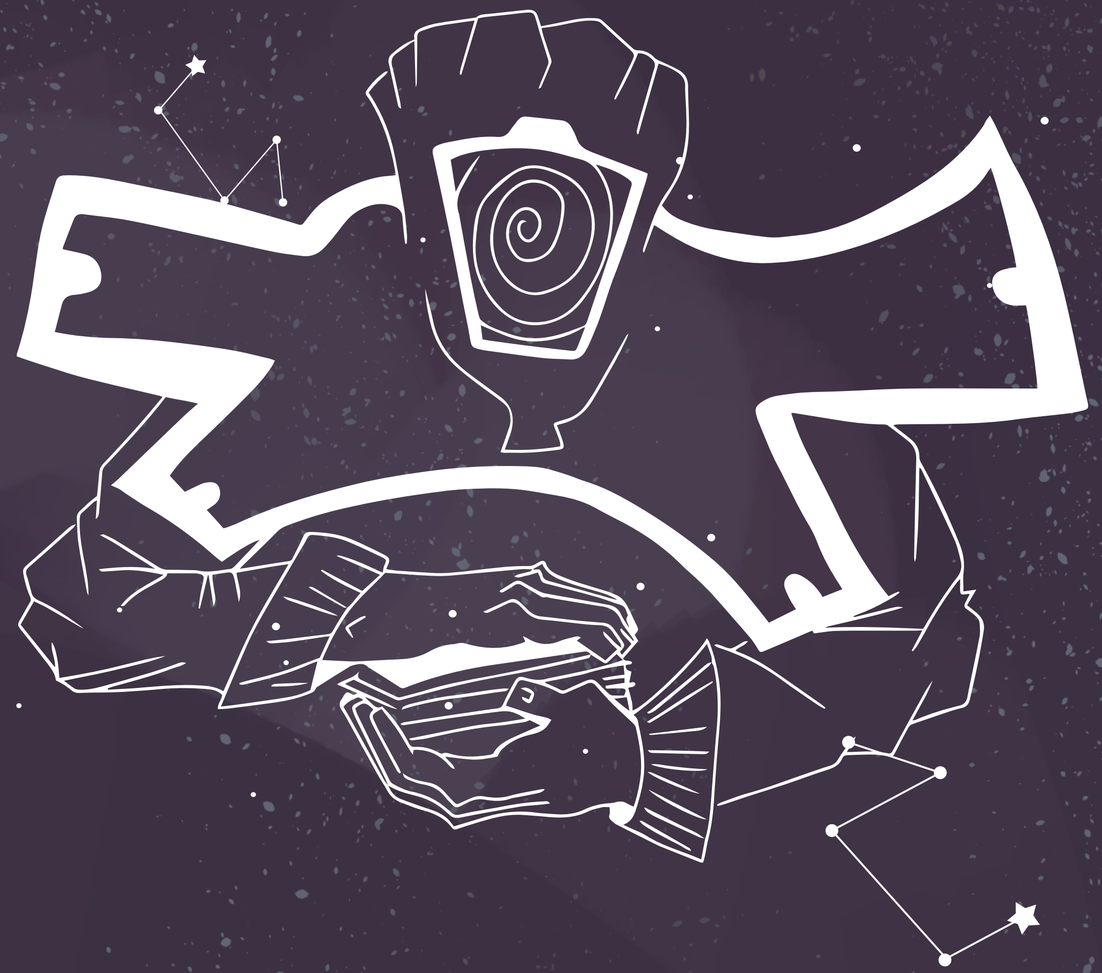


ANTES DE EMPEZAR

- Cada jugador debe usar **un mazo de 40 cartas, con un máximo de 2 cartas iguales por mazo y un máximo de 6 humanoides.** Este mazo debe barajarse antes de cada partida.

- Se definirán **los tapetes A y B;** estos estarán en **modo espejo para mantener el orden de las casillas.**

- Basado en la tabla de tipos, ganará la carta más fuerte **(esta tabla se puede encontrar en los tapetes de juego).**



RESULTADOS DE TURNOS

OFENSIVOS

Las cartas se enfrentarán en el orden de las casillas, es decir, la casilla 1 se enfrentará a la casilla 1 del otro jugador.

VENTAJA

Cuando el tipo de tu carta es más **fuerte** que el de tu oponente.

DERROTA

Cuando el tipo de tu carta es más **débil** que el de tu oponente.

EMPATE

Cuando los tipos de las cartas jugadas no se afectan entre sí **(no se enfrentan en la tabla de tipos).**

RESULTADOS DE TURNOS

APOYO

Las cartas activarán sus efectos de apoyo solo cuando estén en las casillas 6 a la 10 (casillas de apoyo). Estos efectos se activan de la siguiente manera:

VENTAJA

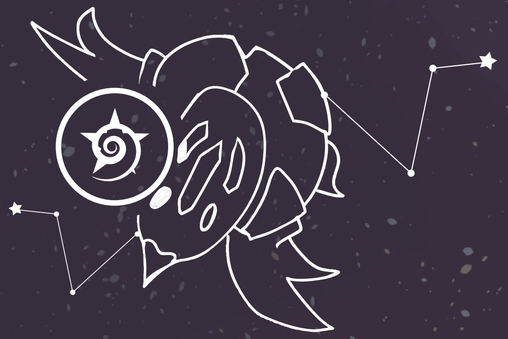
Tu carta se revelará después de la de tu oponente.

DERROTA

Serás el primero en revelar tu carta.

EMPATE

Las cartas se revelarán al mismo tiempo, priorizando el efecto de la carta con el tipo más fuerte. **Si persiste un empate, el resultado se decidirá al azar.**



CONDICIÓN

Texto que **especifique tu carta.**

ESTRUCTURA DEL CAMPO

Aquí van tus cartas de ofensiva, y usaran el tipo para enfrentarse.

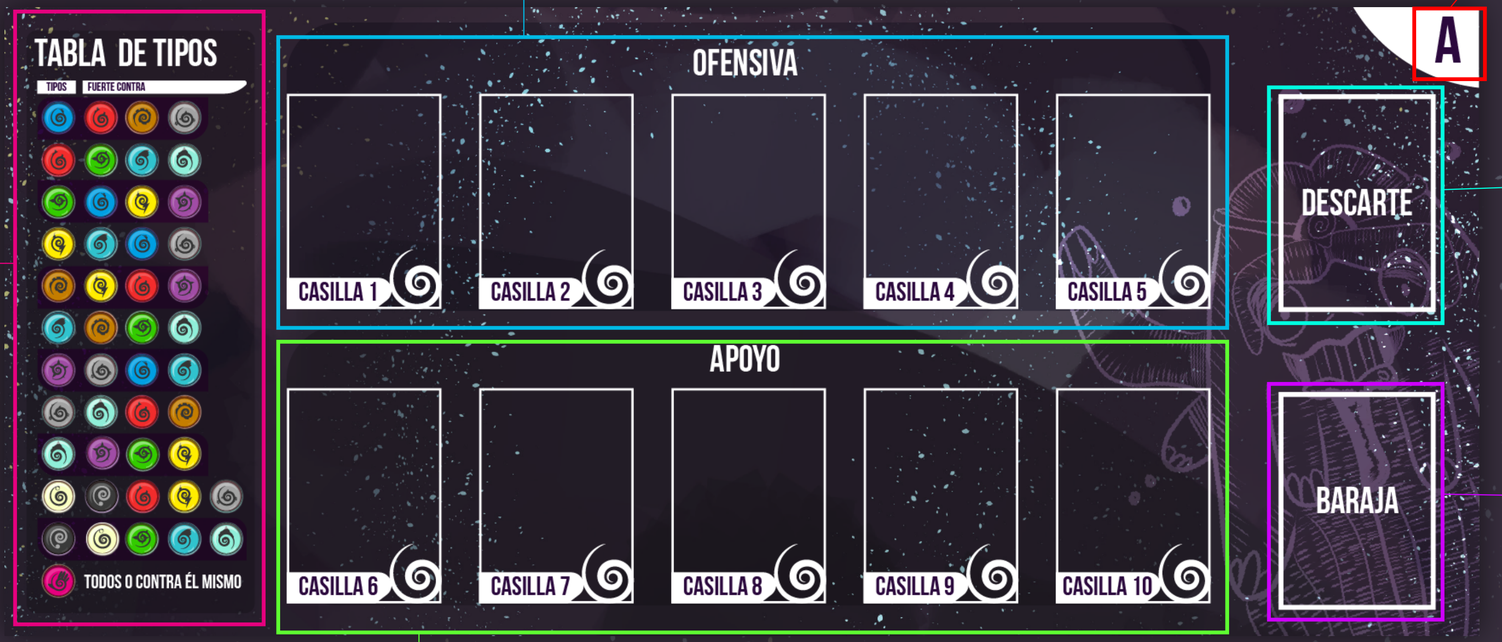
El tablero está diseñado para jugar en modo espejo y, para dos jugadores, esta letra sirve como identificador.

Para mayor facilidad de los jugadores tienes en el tablero la tabla de tipos a la mano.

aquí van las cartas que han sido vencidas y las cartas de apoyo jugadas y descartadas.

Aquí ira tu mazo para robar cartas.

Aquí van tus cartas de apoyo, en esta zona utilizan sus efectos y se van a la zona de descarte al finalizar cada turno.



ESTRUCTURA DE LAS CARTAS

Hashtag para redes.

Nombre de la criatura.

Ilustración de la criatura.

Descripción de la criatura.

Cuando tu carta esté en el **área ofensiva, (casillas de la 1 a la 5),** utilizará esta parte para jugar.

Cuando tu carta esté en el **área de apoyo, (casillas de la 6 a la 10),** utilizará esa parte para jugar.

TABLA DE TIPOS

La mecánica principal del juego se basa en una tabla de tipos, la cual define cómo deben jugarse las cartas para desarrollar estrategias efectivas. Dependiendo de la posición en la que coloques tus cartas en el tablero, podrás aprovechar sus debilidades, fortalezas y funciones específicas. A continuación, te explicamos cómo utilizar cada una:

AGUA

EN MODO OFENSIVA VENCE A:

EN MODO APOYO:

Efecto de protección de cartas ofensivas.

FUEGO

EN MODO OFENSIVA VENCE A:

EN MODO APOYO:

Efecto de destrucción de cartas ofensivas.

PLANTA

EN MODO OFENSIVA VENCE A:

EN MODO APOYO:

Efecto de llamar cartas descartadas a la baraja.

ELÉCTRICO

EN MODO OFENSIVA VENCE A:

EN MODO APOYO:

Efecto de cambiar la posición con otra carta.

TIERRA

EN MODO OFENSIVA VENCE A:

EN MODO APOYO:

Efecto de descartar cartas del mazo del oponente.

AIRE

EN MODO OFENSIVA VENCE A:

EN MODO APOYO:

Efecto de devolver cartas a la mano.

TABLA DE TIPOS

ARCANA

EN MODO OFENSIVA VENCE A:

EN MODO APOYO:

Efectos con restricciones específicas, pero más poderosos si se cumplen.

TECNO

EN MODO OFENSIVA VENCE A:

EN MODO APOYO:

Capacidad de imitar efectos de otras cartas.

HIELO

EN MODO OFENSIVA VENCE A:

EN MODO APOYO:

Efecto de anular otros efectos de apoyo.

LUZ

EN MODO OFENSIVA VENCE A:

EN MODO APOYO:

Efecto de traer cartas descartadas a tu mano.

OSCURIDAD

EN MODO OFENSIVA VENCE A:

EN MODO APOYO:

Efecto de descarte de cartas de la mano del oponente.

TIPO ESPECIAL

La carta Humanoide* es una carta especial que tiene un uso diferente a las otras y funciona así:

HUMANOIDE

EN MODO OFENSIVO:

Puede derrotar a cualquier tipo (si se enfrenta a sí mismo, ambas se descartarán). Pasa automáticamente al modo de apoyo, ignorando y descartando la carta que se encuentre en esa casilla.

EN MODO APOYO:

Activa su efecto y, al final del turno, se descarta de la misma manera que las cartas que están en las casillas 6 al 10.

*Limite de cartas 6 por mazo

¿CÓMO JUGAR?

PRIMER TURNO (TURNO TÁCTICO)

1

En el primer turno, cada jugador debe tomar 10 cartas y colocarlas boca abajo en las 10 casillas del tablero. Además, debe tomar 5 cartas para formar su mano.

2

Cada jugador revelará las cartas de cada casilla en orden, comenzando con la casilla 1. Las cartas se compararán por tipos y se descartará la carta más débil. Luego, dependiendo del resultado del turno, se revelarán las cartas de apoyo. (Es importante tener en cuenta cómo utilizar los efectos de apoyo antes de comenzar).

3

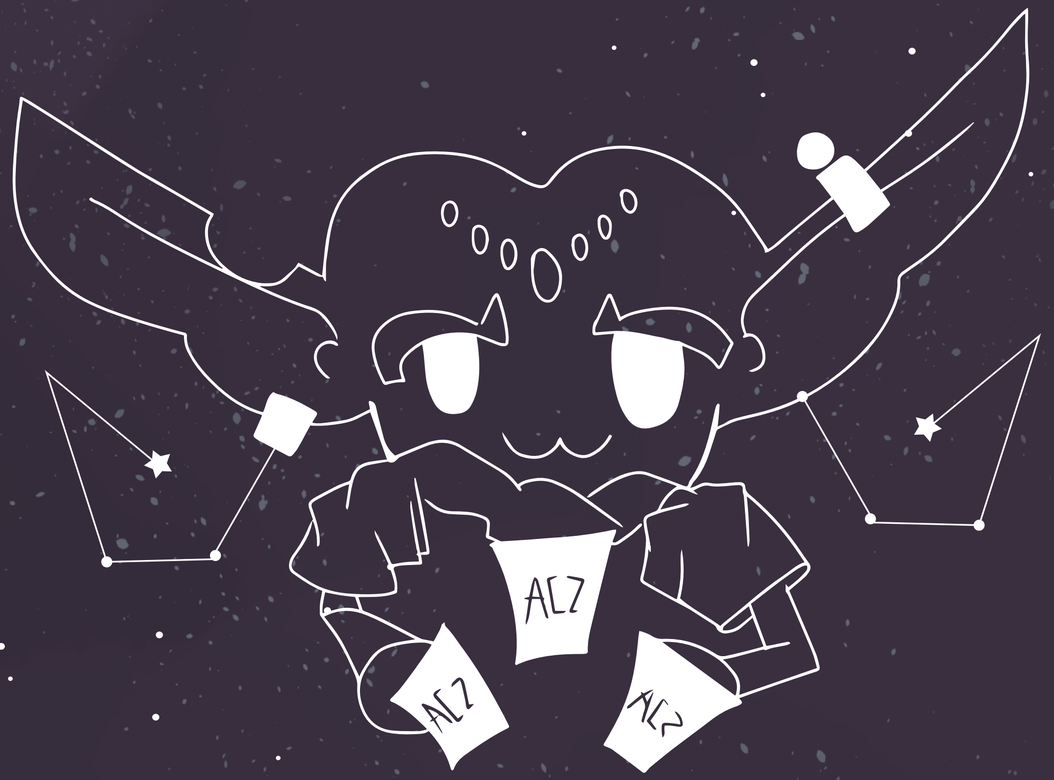
Se repetirá este proceso hasta que se hayan revelado todas las cartas ofensivas junto con sus respectivos apoyos.

4

Las cartas ofensivas que no fueron eliminadas deben permanecer en la misma casilla inicial, mientras que las cartas de apoyo utilizadas deben ser descartadas.

SIGUIENTES TURNOS

FASE DE ROBO



Cada jugador roba 3 cartas de su mazo a su mano. Si estas cartas no son suficientes para completar su campo ofensivo, debe robar tantas cartas como sea necesario para completarlo.

SIGUIENTES TURNOS

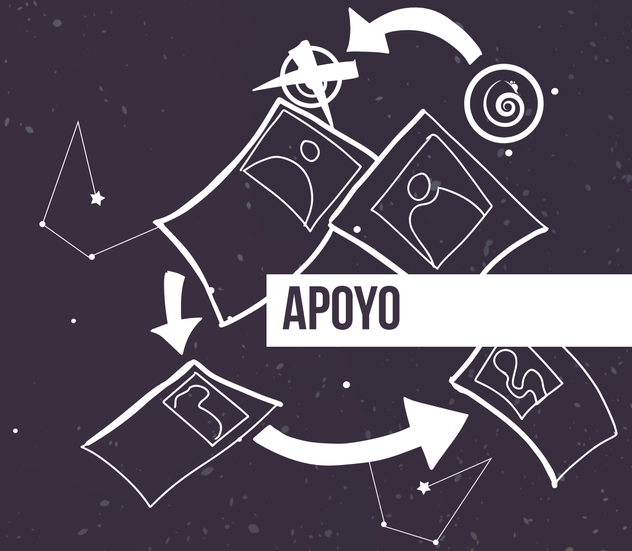
FASE DE JUEGO

El área ofensiva debe rellenarse con cartas colocadas boca abajo. Las casillas de apoyo se completarán según el criterio de cada jugador, comenzando por aquel que tenga menos cartas en el campo (**en caso de empate de cartas, se decidirá al azar).**

1

Se debe rellenar el campo ofensivo en orden, comenzando con la casilla 1.
Este proceso debe realizarse simultáneamente con el llenado de las casillas vacías.

2



Las cartas se enfrentarán por tipos y se descartará la carta más débil. Luego, dependiendo del resultado del turno, se revelarán las cartas de apoyo.

SIGUIENTES TURNOS

3

Se repetirá este proceso hasta que se hayan revelado todas las cartas ofensivas junto con sus respectivos apoyos.

4

Las cartas ofensivas que no fueron eliminadas deben permanecer en la misma casilla inicial, mientras que las cartas de apoyo utilizadas deben ser descartadas.

COMO GANAR EL JUEGO

- Cuando uno de los jugadores no pueda robar más cartas de su baraja, se anunciará el último turno.

- Gana el jugador que tenga más cartas en total (en su mano, en el campo y en el mazo).

- Si ambos jugadores tienen el mismo número de cartas, gana el jugador que tenga el mayor número de carta del mismo tipo.

- Si aun así hay un empate, se resolverá con una muerte súbita utilizando las cartas descartadas, donde ganará el tipo de carta más fuerte.

WINNER

GENERALIDADES

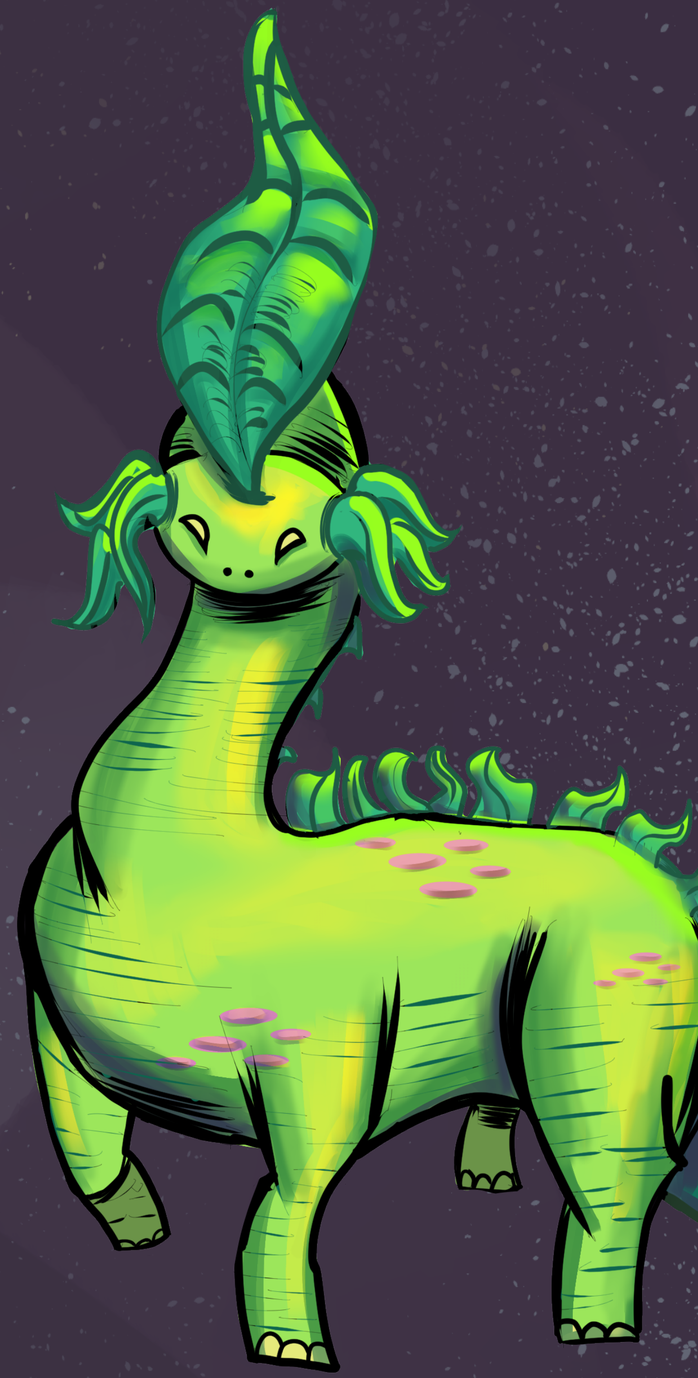
- Los efectos de las cartas de Agua son los **únicos que pueden acumularse.** Esto significa que, si una carta tiene un efecto de protección, dicho efecto puede aplicarse varias veces.
  Una carta protegida solo podrá ser eliminada cuando haya sido derrotada el mismo número de veces que las protecciones acumuladas, ya sea por efectos ofensivos o de apoyo.

- Si una carta cambia de casilla o de posición en el campo, todos los efectos de protección aplicados sobre ella quedan anulados.

- **Pelícano Tirano** es la única carta de tipo Aire que puede cancelar los efectos de apoyo del oponente, sin importar si estos fueron activados con anterioridad.

- Las cartas de Hielo anulan los efectos de apoyo del contrincante cuando el resultado **ofensivo de la jugada es derrota o victoria.**
  Si ocurre un empate entre cartas en el campo ofensivo, se activará el efecto de apoyo del jugador que posea el tipo de carta más fuerte.

- Sin embargo, si uno de los jugadores tiene una carta que anula los efectos de apoyo del oponente, **dicho efecto no podrá aplicarse si el apoyo del contrincante ya ha sido activado.**

- Las cartas Tecno solo pueden **copiar el efecto de una carta que ya haya sido revelada,** a menos que su efecto de apoyo indique lo contrario.

- Diosidios no puede activar efectos de **recuperación sobre sí misma.**